

Apellidos:

Nombre:

INGENIERÍA DEL SOFTWARE I- Junio 2017. Parte –Arquitectura (2 pts)

Indicar Verdadero (V) o Falso(F) a las siguientes afirmaciones. (0,1 punto por cada respuesta)

La arquitectura software:

- ☐_F_ Se ocupa del diseño de algoritmos
- ☐_V_ Es el conjunto de estructuras necesarias para razonar sobre el sistema
- ☐_F_ Se ocupa del diseño de tipos abstractos de datos
- ☐_V_ Cubre aspectos relacionados con el empaquetamiento de subsistemas y componentes

El método FURPS corresponde a:

- ☐_F_ Un método para generar la perspectiva de despliegue
- ☐_V_ Un método que tiene en cuenta la usabilidad
- ☐_F_ Un método que cumple con las recomendaciones de documentación

Las tácticas en arquitectura

- ☐_V_ Usan atributos como es la fiabilidad como drivers arquitectónicos
- ☐_F_ Definen la estructura externa de los sistemas que se encuentran en el exterior y la interacción con los usuarios
- ☐_F_ Representan soluciones conceptuales detalladas.

La responsabilidad de un arquitecto software es

- ☐_F_ Diseñar aquellos componentes que se comunican con el hardware de manera directa
- ☐_V_ Tomar decisiones de diseño para satisfacer a los drivers arquitectónicos
- ☐_F_ Tomar decisiones de cómo desarrollar el código más rápido usando el estándar de calidad ISO
- ☐_F_ Diseñar las interfaces y analizar las implicaciones que existen entre elementos externos al sistema
- ☐_V_ Comunicar las decisiones y asegurar que sean respetadas

Posibles razones para documentar la arquitectura

- ☐_F_ Representar a una las partes interesadas en la negociación de los requisitos
- ☐_F_ Representar la relación entre elementos externos al sistema por medio de cajas
- ☐_V_ Guiar la generación de artefactos en otras fases del ciclo de vida
- ☐_V_ Proveer de un lenguaje común entre las partes interesadas
- ☐_F_ Guiar la implantación de sistemas usando conectores de servicios